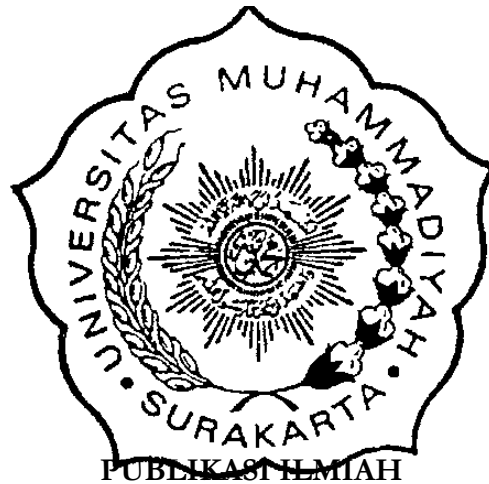


**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN
DI KAMPOENG KODING**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada
Jurusan Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika**

Oleh:

NUR KHOLID UTOMO

L 200 070 001

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS
KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN
DI KAMPOENG KODING**

PUBLIKASI ILMIAH

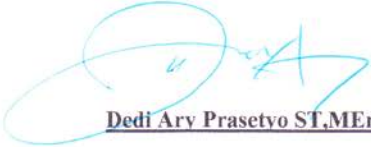
Oleh:

NUR KHOLID UTOMO

L 200 070 001

Telah diperiksa dan disetujui oleh

Dosen Pembimbing:



Dedi Ary Prasetyo ST,MEng

NIK. 982

HALAMAN PENGESAHAN

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN
DI KAMPOENG KODING

OLEH:

NUR KHOLID UTOMO

L 200 070 001

Telah dipertahankan di Depan Dewan Penguji
Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Kamis, 12 April 2018
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dosen Penguji:

1. Dedi Ary Prasetyo, S.T., M.Eng
(Ketua Dewan Penguji)
2. Fatah Yasin Al Irsyadi, S.T., M.T.
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Azizah Fatmawati, S.T., M.Cs.
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)
(.....)
(.....)

Publikasi Ilmiah ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal 12 April 2018

Mengetahui,



Dekan
Fakultas Komunikasi dan Informatika

Nurgiyatna, S.T., M.Sc, Ph.D.
NIK : 881



Ketua Program Studi
Informatika

Dr. Heru Supriyono, M.Sc.
NIK : 970

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak pernah terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas, maka saya akan bertanggung jawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 11 April 2018

Penulis



NUR KHOLID UTOMO

L200070001



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: informatika@ums.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

166/A.3-11.3 / IHF-FKI / 17/2018

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Biro Skripsi Program Studi Informatika menerangkan bahwa :

Nama : NUR KHOLID UTOMO
NIM : **L200070001**
Judul : RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN DI
KAMPOENG KODING
Program Studi : Informatika
Status : **Lulus**

Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dari Naskah Publikasi Skripsi, dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 12 April 2018

Biro Skripsi Informatika

Ihsan Cahyo Utomo, S.Kom., M.Kom.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448
Surakarta 57102 Indonesia Web: <http://informatika.ums.ac.id> Email: informatika@ums.ac.id

feedback studio

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN
DI KAMPONG KODING

Abstrak

Kampung Koding merupakan tempat kursus programming yang berlokasi di Tanggung dan memiliki beberapa cabang di Tanggung, Jakarta, Bogor, Cipondoh dan Palimbang. Pendaftaran pengajian di Kampung Koding masih dengan cara manual dengan excel sehingga kurang efisien dalam pengajuannya dan mengakibatkan terjadinya kesalahkapan data dalam mengelola pengajian. Sistem Informasi Pengajian di Kampung Koding dibangun dengan metode RAD (Rapid Application Development). Metode ini dipilih karena menggunakan iterasi dalam pengembangan serta menghasilkan siklus pengujian sehingga dapat segera masalah digunakan secara tepat dan cepat. Hal tersebut yang mendukung peneliti untuk membangun sistem informasi Pengajian di Kampung Koding untuk mempermudah dalam pengelolaan pengajian berdasarkan cabang. Pendekatan sistem menggunakan Mysql untuk pengolahan database, dan tool server XAMPP serta HyperText Preprocessor (PHP) dengan Framework CodeIgniter. Sistem Informasi ini memiliki beberapa sub-sistem akses yaitu *ceo*, *hustabara*, *mentor* dan *siswa*. Model pengajian ini diawali dari siswa yang melakukan pembayaran per bulan sesuai dengan pilihan paket yang disediakan. Kemudian hasil pembayaran dan pembayaran tersebut dikelompokkan sesuai kebutuhan yang telah direncanakan yaitu untuk pengeluaran operasional, gaji *mentor*, *hustabara* dan *ceo*. Dari hasil pengujian sistem informasi yang telah dibuat dengan metode *Moore* dan *Introspect* halaman user bertingkat dengan baik 80%, halaman dengan akses *ceo* 60%, halaman dengan akses *hustabara* 80%, halaman dengan akses *mentor* 85%, halaman dengan akses *siswa* 65%, halaman user mendaftar versi mobile MPx dan halaman admin mendukung versi mobile 65%.

Kata kunci: *Codeigniter, Framework, Sistem Informasi, Web service*

Abstract

Kampung Koding is a place of programming courses located in Tanggung and has several branches in Tanggung, Jakarta, Bogor, Cipondoh and Palimbang. Payroll management in Kampung Koding is still manual with excel so it is less efficient in the process and causes the inaccuracy of data in managing the payroll. Payroll Information System in Kampung Koding is built by RAD (Rapid Application Development) method. This method is chosen because it uses iterative cycle in development and

Page 2 of 18

David Clark 2016

March Overview

21%

1	ceo	5%
2	hustabara	5%
3	mentor	1%
4	siswa	1%
5	ceo	1%
6	hustabara	1%
7	mentor	1%
8	siswa	1%
9	ceo	1%
10	hustabara	1%
11	mentor	1%
12	siswa	1%

Summary Report

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN DI KAMPOENG KODING

Abstrak

Kampoeng koding merupakan tempat kursus pemrograman yang berlokasi di Tangerang dan mempunyai beberapa cabang di Tangerang, Jakarta, Bogor, Cipondoh dan Pekanbaru. Pengelolaan penggajian di kampoeng koding masih dengan cara manual dengan excel sehingga kurang efisien dalam pengerjaannya dan memungkinkan terjadinya ketidakakuratan data dalam mengelola penggajian. Sistem Informasi Penggajian di Kampoeng Koding dibangun dengan metode RAD (*Rapid Application Development*). Metode ini dipilih karena mengutamakan kecepatan dalam pengembangan serta mempersingkat waktu pembuatan sehingga dapat segera mungkin digunakan secara tepat dan cepat. Hal tersebut yang mendorong peneliti untuk membangun sistem informasi penggajian di kampoeng koding untuk mempermudah dalam pengelolaan penggajian berdasarkan cabang. Sistem ini menggunakan MySql untuk pengolahan *database*, dan *local server* XAMPP serta *Hypertext Preprocessor* (PHP) dengan *Framework CodeIgniter*. Sistem Informasi ini memiliki beberapa subsistem akses yaitu *ceo*, bendahara, mentor dan siswa. Model penggajian ini diawali dari siswa yang melakukan pembayaran per bulan sesuai dengan pilihan paket yang dipilihnya. Kemudian hasil pendapatan dari pembayaran tersebut dialokasikan sesuai kebutuhan yang telah direncanakan yaitu untuk pengeluaran operasional, gaji mentor, bendahara dan *ceo*. Dari hasil pengujian sistem informasi yang telah dibuat dengan metode *black box* dan kuisioner halaman user berfungsi dengan baik 80%, halaman dengan akses *ceo* 60%, halaman dengan akses bendahara 80%, halaman dengan akses mentor 80%, halaman dengan akses siswa 67%, halaman user mendukung versi mobile 80% dan halaman admin mendukung versi mobile 65%

Kata kunci: *Codeigniter, Framework, Sistem Informasi, Web service.*

Abstract

Kampoeng coding is a place of programming courses located in Tangerang and has several branches in Tangerang, Jakarta, Bogor, Cipondoh and Pekanbaru. Payroll management in kampoeng coding is still manual with excel so it is less efficient in the process and allows the inaccuracy of data in managing the payroll. Payroll Information System in Kampoeng Coding is built by RAD (*Rapid Application Development*) method. This method is chosen because it prioritizes speed in development and shorten the processing time so that it may soon be used properly and quickly. This is what encourages researchers to build information systems payroll in kampoeng coding to facilitate the management of payroll based on branches. System creation using MySql for database processing, and local server XAMPP and Hypertext Preprocessor (PHP) with the CodeIgniter Framework. This Information System has several access subsystems namely *ceo*, treasurer, lecturer and students. Payroll model is initiated from students who make payments per month in accordance with the choice of package selected. Then the proceeds from the payments are allocated according to the planned needs for operational expenses, lecturer salaries, treasurer and *ceo*. From the results of testing system information that has been made with black box method and questionnaire user page works well 80%, page with access *ceo* 60%, page with access 80% treasurer, page with access mentor 80%, page with access student 67% user page supports 80% mobile version and admin page supports mobile version 65%

Keywords: *Codeigniter, Framework, Information System, Web Service*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin lama semakin pesat disetiap zamannya terus berkembang menjadi lebih praktis, itu karena hampir seluruh aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari dilakukan dengan bantuan teknologi. *Website* merupakan satu dari sekian banyak metode penyampaian informasi dalam internet, *website* sendiri memiliki kelebihan dalam penyebaran informasi dengan ruang lingkup yang sangat luas. Secara umum *website* merupakan sekumpulan halaman yang berisi informasi dalam bentuk digital baik itu teks, audio, video, animasi, gambar, maupun gabungan dari semua itu dan ditampilkan di browser dan dapat diakses melalui jalur internet. Maka pada penelitian ini menggunakan *website* sebagai media untuk membangun sistem informasi dan pengelolaan data administrasi. Menurut Wardana dan Ariwibowo (2013), informasi akan lebih efektif dengan digunakannya sistem komputerisasi, karena semua dituntut cepat dan akurat dalam pengolahannya. Nurgiyatna dkk (2017), proses pencarian dan penemuan kembali informasi yang tersimpan dalam suatu basis data sistem reservasi hotel menjadi kunci utama dalam sebuah aplikasi reservasi.

Kampoeng Koding merupakan tempat kursus pemrograman yang berkantor di Jl. RHM Noerodji, Gerendeng, Karawaci, Tangerang. Kampoeng Koding adalah tempat kursus pemrograman Website, Desktop, Mobile dan Microsoft Office. Kampoeng Koding mempunyai beberapa cabang yaitu Tangerang, Jakarta, Cipondoh, Bogor dan Pekanbaru. Pengelolaan penggajian mentor di Kampoeng Koding masih dilakukan dengan cara manual sehingga kurang efisien dalam pengerjaannya, dan memungkinkan terjadinya ketidakakuratan data dalam mendata dana yang keluar maupun dana yang masuk. Dengan menciptakan sistem informasi dan pengelolaan penggajian yang terkomputerisasi maka diharapkan masalah yang ada dapat teratasi.

Sumijan (2016), menjelaskan bahwa tipe akses yang digunakan adalah lokal berbasis web. Kemudian tipe user yang digunakan admin dan operator karyawan. Sistem ini memiliki fitur transaksi pembelian, transaksi penjualan, laporan laba rugi dan penggajian karyawan.

Hadi (2016), menjelaskan bahwa tipe akses yang digunakan adalah lokal berbasis aplikasi desktop. Kemudian tipe user yang digunakan direktur, administrasi, hrd, karyawan. Sistem ini memiliki fitur absensi, cuti dan penggajian karyawan.

Girnanda (2018), menjelaskan bahwa tipe akses yang digunakan adalah lokal *online* berbasis web. Kemudian tipe user yang digunakan hrd, manajemen, finance karyawan. Sistem ini memiliki fitur absensi, penggajian, laporan penggajian, laporan keuangan.

Berdasarkan pernyataan diatas pada penelitian ini, dibangun sistem informasi yang akan berfokus pada sistem penggajian di Kampoeng Koding yang akan mempermudah pengurus cabang dalam melakukan penggajian mentor dan pengontrolan pemasukan dari murid Kampoeng Koding

dan akan memberikan informasi secara transparan, dan efektif kepada pengurus cabang, investor dan pemilik Kampoeng Koding. Sistem informasi ini akan mengelola seluruh data dalam satu sistem yang akan diproses secara otomatis oleh sistem, dimana sistem dikelola oleh Owner, Bendahara, Mentor dan Siswa. Owner dapat mengelola data sistem informasi penggajian secara penuh, Bendahara, Mentor dan Siswa hanya dapat mengelola data sesuai dengan tugas masing - masing.

2. METODE

Penelitian dilakukan dengan mengambil studi di Lembaga Kursus Kampoeng Koding yang terletak di Tangerang. Pada penelitian ini perancangan sistem informasi menggunakan metode RAD (*Rapid Application Development*). RAD merupakan strategi pengembangan sistem yang mengutamakan kecepatan dalam pengembangan melalui keterlibatan pengguna dalam pembangunan secara cepat, dan iteratif dari serangkaian prototype sistem yang dapat berkembang menjadi suatu sistem akhir (Whitten & Bentley, 2007). Menurut Wahyuningrum dan Januarita (2014) metode RAD menggunakan metode iteratif (berulang) dalam pengembangan sistem dimana *working model* dikonstruksikan di awal tahap pengembangan dengan tujuan menetapkan kebutuhan pengguna. RAD merupakan pendekatan berorientasi objek guna menghasilkan sistem dengan tujuan utama mempersingkat waktu pengerjaan aplikasi dan proses agar sistem dapat segera mungkin digunakan secara tepat dan cepat. Metode RAD sangat mengutamakan keterlibatan pengguna dalam proses analisis dan perancangannya, dengan demikian dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik dan secara nyata dapat meningkatkan kepuasan pengguna sistem. Metode RAD memiliki 3 tahapan yang ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan metode RAD

2.1 Kebutuhan Perencanaan

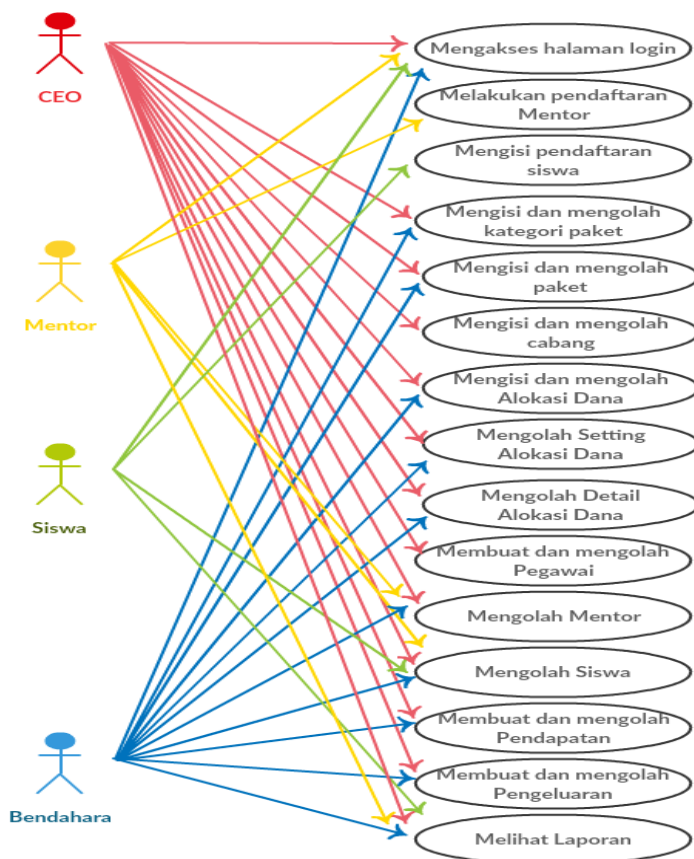
Tahap pertama merupakan kebutuhan perencanaan atau rencana kebutuhan dimana *user* dan *analyst* bertemu untuk mengidentifikasi tujuan dari sistem dan kebutuhan informasi yang akan digunakan untuk membangun sistem informasi penggalangan di kampoeng koding guna mencapai tujuan yang ditentukan. Tahap ini merupakan hal penting karena keterlibatan dari kedua belah pihak.

2.2 Desain Sistem

Selanjutnya masuk pada tahap desain sistem atau proses desain, pada tahap ini dimana keaktifan *user* yang terlibat menentukan pencapaian tujuan karena pada proses ini melakukan desain dan perbaikan apabila terdapat ketidak sesuaian desain antara *user* dan *analyst*. *User* dapat langsung memberikan tanggapan apabila terdapat ketidak sesuaian pada desain, kemudian merancang sistem dengan mengacu pada catatan kebutuhan *user* yang sudah dibuat. Keluaran dari tahapan ini adalah spesifikasi *software* yang meliputi *usecase* sistem secara umum, struktur data dan rancangan *user interface* sistem.

2.2.1. Desain *usecase* diagram

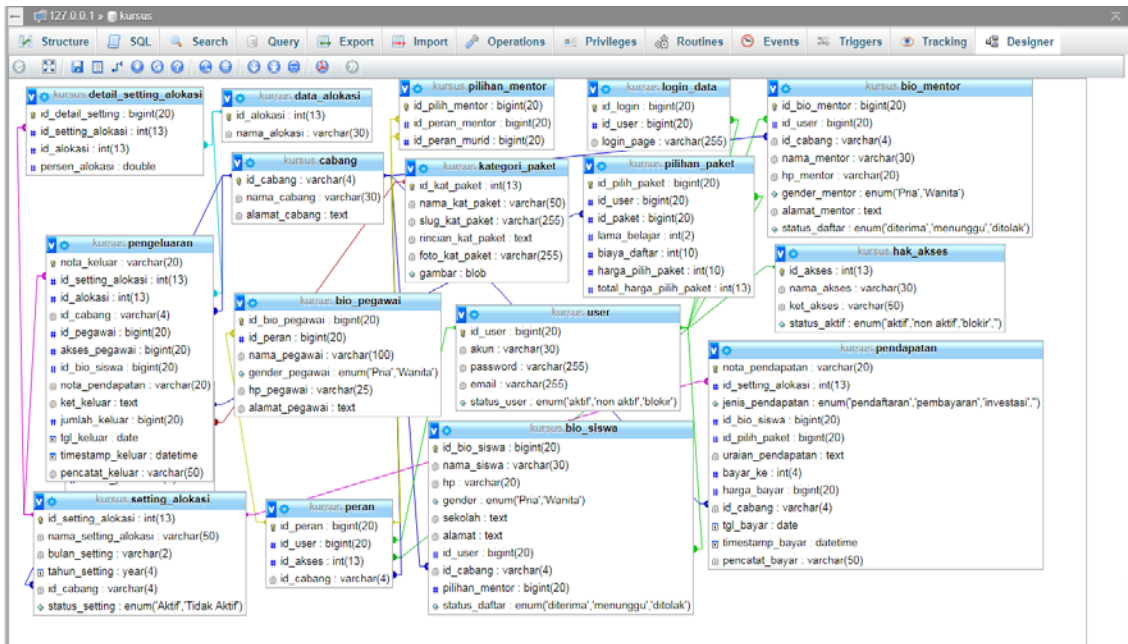
Diagram *usecase* digunakan untuk menunjukkan aktivitas apa yang dilakukan *user* pada sistem, dihasilkan informasi hak akses untuk setiap *user*. Diagram *usecase* ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram *usecase* CEO, bendahara, mentor dan siswa

2.2.2 Desain database

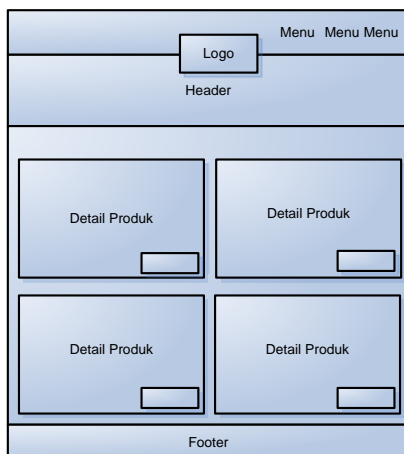
Pada sistem *database* informasi terdiri dari tabel *user*, tabel *hak_akses*, tabel *bio_mentor*, tabel *bio_siswa*, tabel *cabang*, tabel *data_lokasi*, tabel *detail_setting_alokasi*, tabel *kategori_paket*, tabel *paket*, tabel *peran*, tabel *pilihan_mentor*, *pilihan_paket*, dan tabel *setting_alokasi*. Pada desain *database* digunakan *software* *PhpMyAdmin* *Desaigner* dan pada implementasi digunakan *MySQL* untuk membangun menjadi *database*. Desain rancangan *database* ditunjukkan pada Gambar 3.



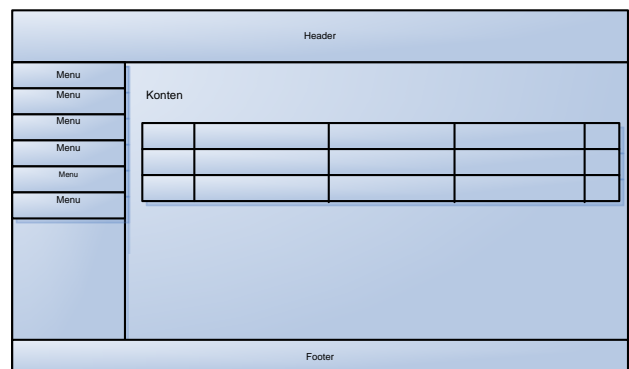
Gambar 3. Desain rancangan *database*

2.2.3. Desain user interface

Desain *user interface* diperlukan sebagai gambaran tampilan dari web sistem informasi Penggajian di Kampoeng Koding untuk digunakan sebagai *storyboard* agar dapat digunakan sebagai pedoman saat proses pengerjaan sistem. Desain *user interface* ditunjukkan pada Gambar 4, Gambar 5.



Gambar 4. Desain halaman utama



Gambar 5. Desain halaman Admin

2.3 Implementasi

Tahap Implementasi, tahapan ini merupakan tahapan programmer yang mengembangkan desain program yang telah disetujui oleh *user* dan *analyst*. Dimulai dengan pembuatan *database* menggunakan MySQL dan proses pemrograman PHP menggunakan Framework CodeIgniter 3 serta XAMPP 1.8.2 sebagai local server. Sebelum program diaplikasikan pada lembaga kursus Kampoeng Koding, program terlebih dahulu dilakukan proses pengujian apakah terdapat kesalahan atau tidak. Pada tahap ini *user* dapat memberikan tanggapan pada sistem yang sudah dibuat serta mendapat persetujuan mengenai sistem tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

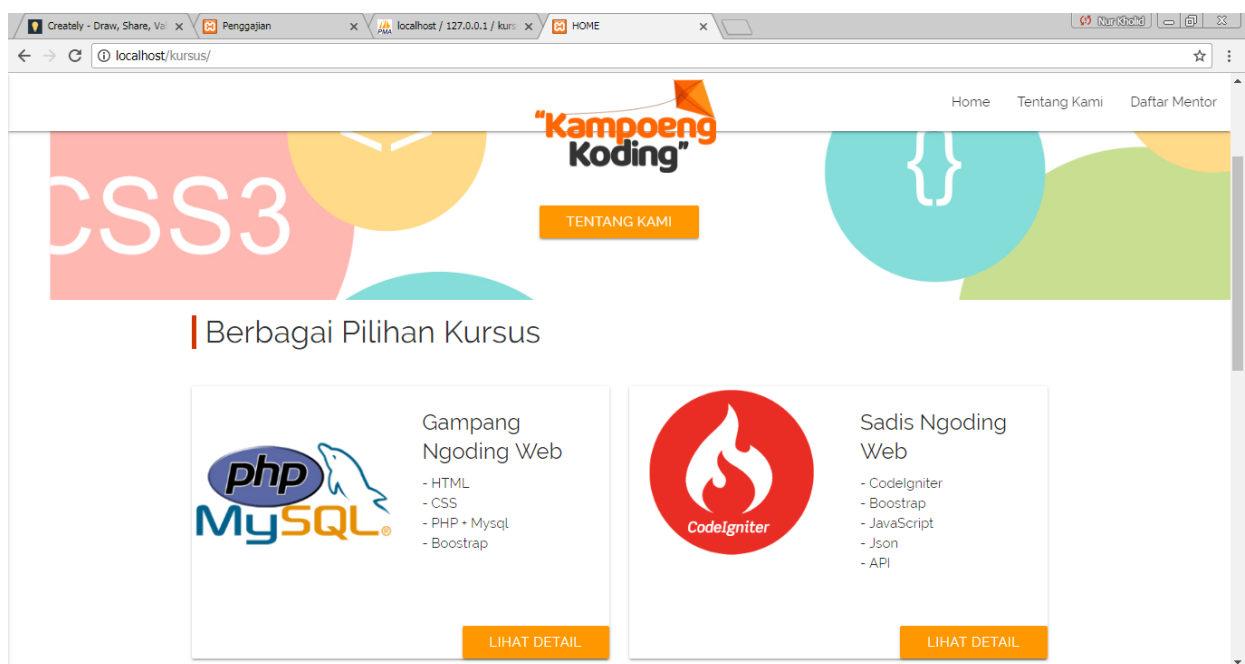
Sistem informasi Penggajian di Kampoeng Koding dibuat berdasarkan metode penelitian yang sudah direncanakan. Setelah seluruh proses perancangan sistem informasi selesai maka akan dilakukan proses pengujian terhadap sistem tersebut.

3.1 Tampilan sistem informasi

Digunakan untuk menunjukkan desain antar muka sistem informasi dengan pengguna. Tampilan sistem ini menunjukkan fitur yang tersedia pada sistem agar pengguna mengerti dalam menggunakan sistem tersebut.

3.1.1. Tampilan halaman utama

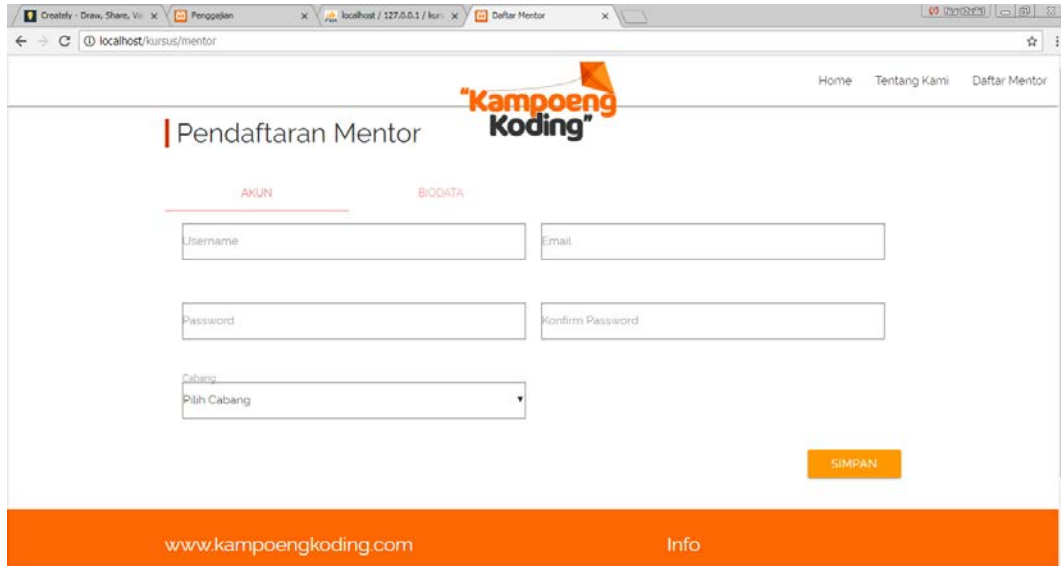
Tampilan halaman home merupakan halaman utama pada sistem informasi yang menampilkan informasi pilihan kursus di Kampoeng Koding. Untuk melihat detail pilihan kursus seperti harga, lama kursus bisa dilihat setelah menekan tombol lihat detail, Seperti pada Gambar 6.



Gambar 6. Tampilan halaman utama

3.1.2. Tampilan halaman pendaftaran mentor

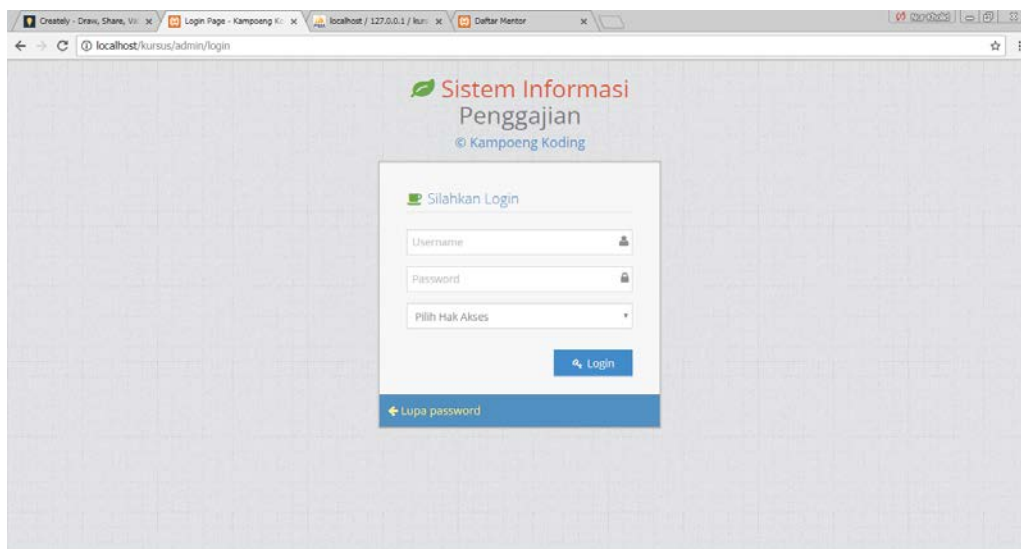
Tampilan halaman pendaftaran mentor merupakan halaman yang digunakan untuk mentor mendaftarkan diri sebagai calon mentor di lembaga kursus kampoeng koding dengan mengisi kelengkapan biodata serta cabang yang dipilihnya. Setelah melakukan pendaftaran mentor harus menunggu verifikasi dari ceo sehingga dia bisa *login* . Seperti pada Gambar 7



Gambar 7. Tampilan halaman pendaftaran mentor

3.1.3. Tampilan *login* admin

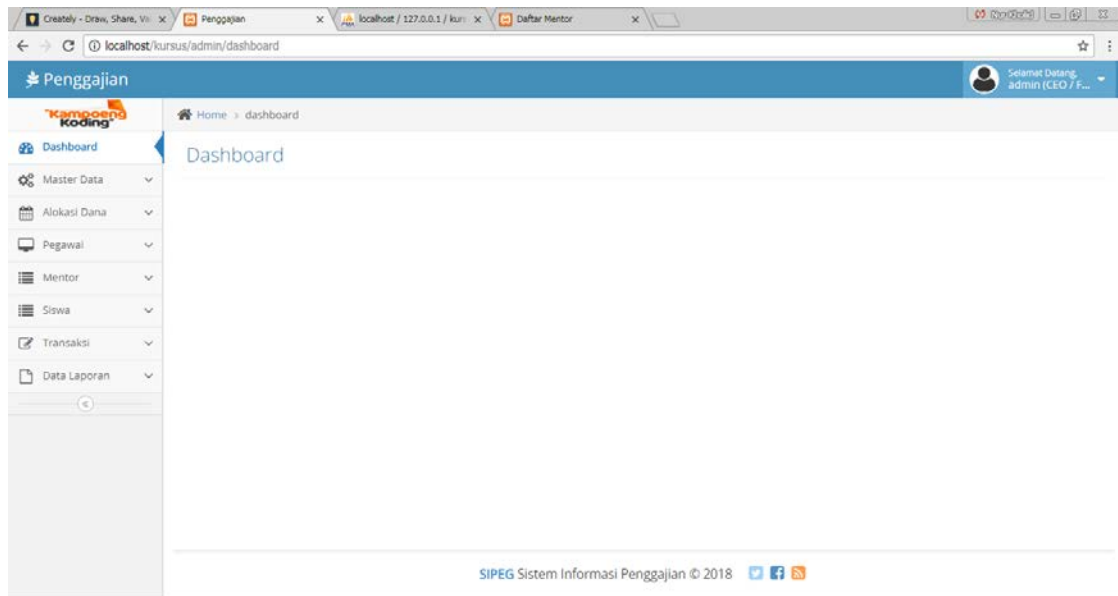
Tampilan halaman *login* merupakan halaman yang digunakan untuk akses masuk ke halaman pengelola sistem informasi kampoeng koding dengan memasukkan *username*, *password* dan hak akses. Akses login pada sisitem ini bisa diakses oleh admin/*ceo*, bendahara, mentor maupun siswa. Seperti pada Gambar 8.



Gambar 8. Tampilan halaman *login* admin

3.1.4. Tampilan halaman utama admin

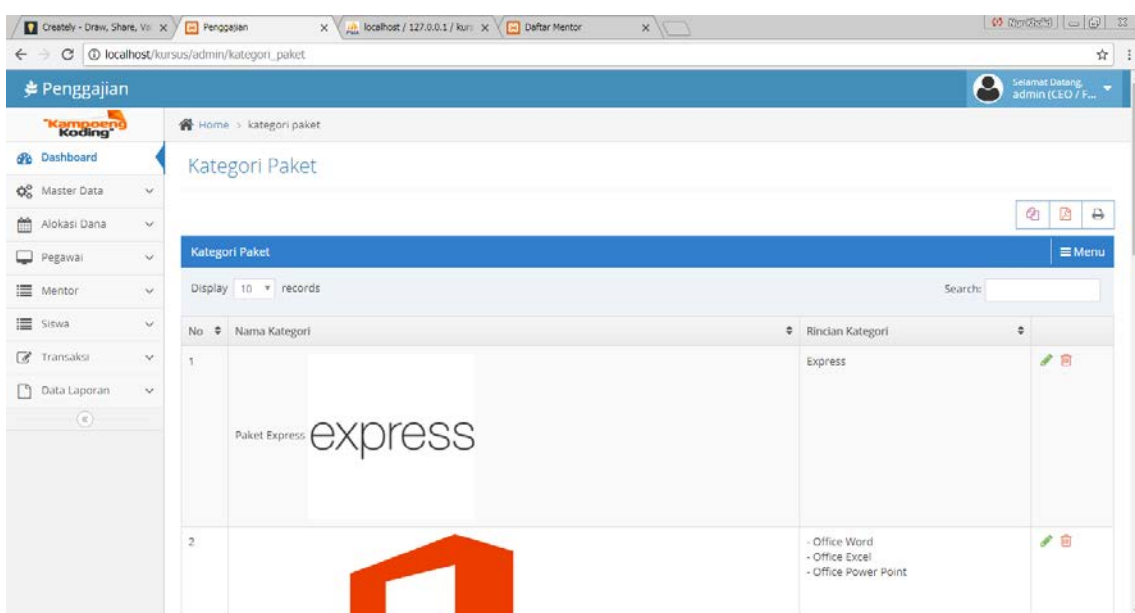
Tampilan halaman utama admin merupakan halaman yang ditampilkan setelah akses *login* berhasil. Halaman ini berisi beberapa menu manajemen seperti manajemen paket, manajemen alokasi dana, manajemen pegawai, manajemen mentor, manajemen siswa, manajemen transaksi pendapatan dan penjualan, dan laporan. Seperti pada Gambar 9.



Gambar 9. Tampilan halaman utama Admin

3.1.5. Tampilan halaman manajemen Kategori Paket

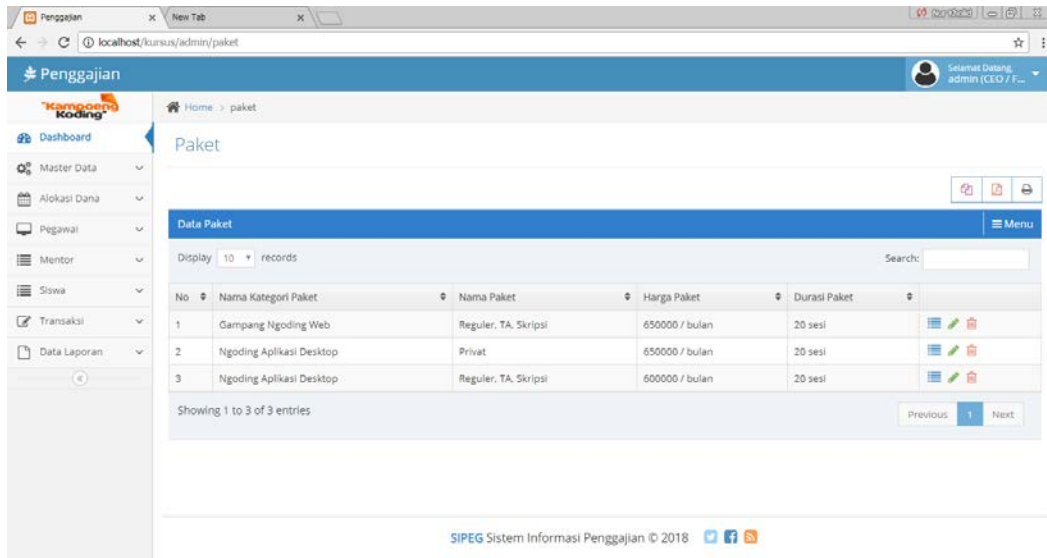
Merupakan halaman yang menampilkan pengolahan kategori paket kursus. Terdapat fungsi Tambah pada tombol Menu serta Ubah dan Hapus pada masing-masing item di tabel. Seperti pada Gambar 10.



Gambar 10. Tampilan halaman kategori paket

3.1.6. Tampilan halaman manajemen Paket

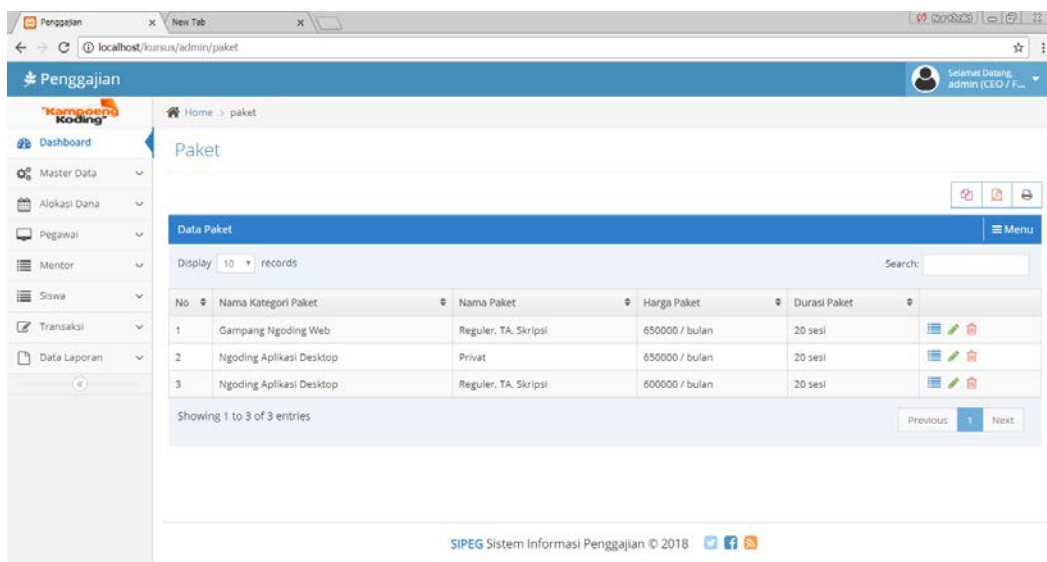
Merupakan halaman yang menampilkan pengolahan paket kursus. Terdapat fungsi Tambah pada tombol Menu serta Ubah dan Hapus pada masing-masing item di tabel. Seperti pada Gambar 11.



Gambar 11. Tampilan halaman kategori paket

3.1.7. Tampilan halaman manajemen Cabang

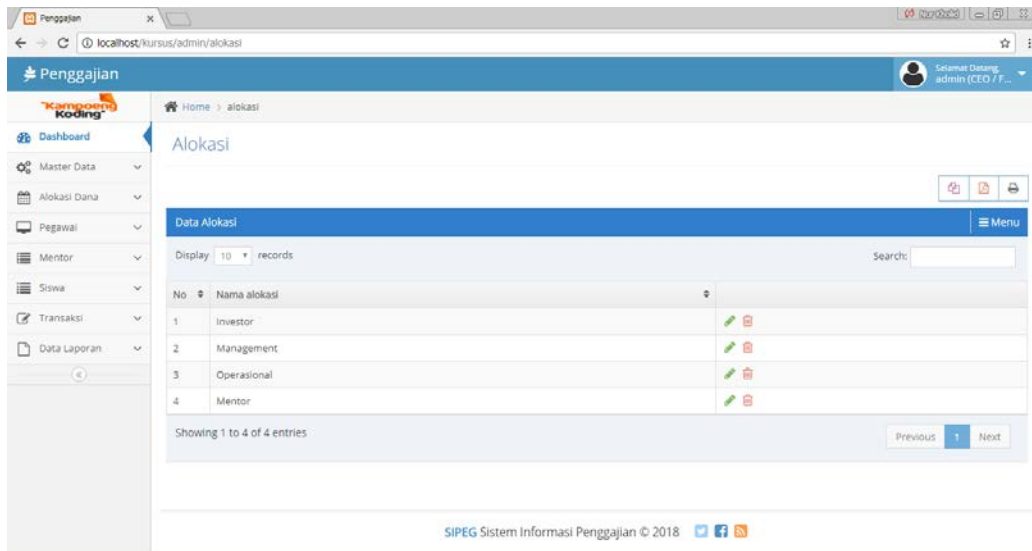
Merupakan halaman yang menampilkan pengolahan cabang. Terdapat fungsi Tambah pada tombol Menu serta Ubah dan Hapus pada masing-masing item di tabel. Seperti pada Gambar 12.



Gambar 12. Tampilan halaman cabang

3.1.8. Tampilan halaman manajemen Data Alokasi

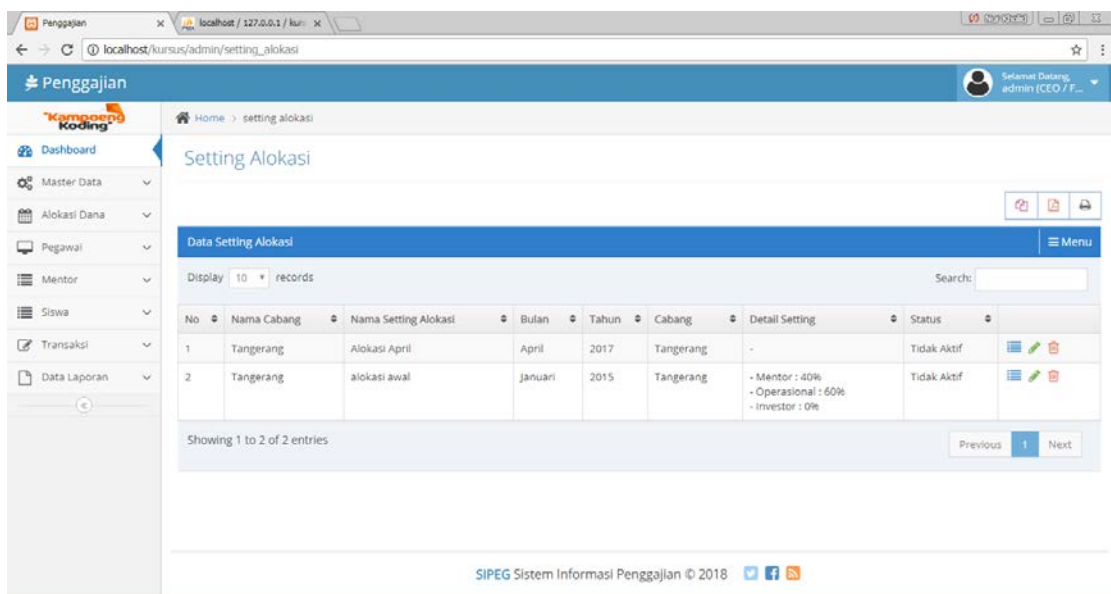
Merupakan halaman yang menampilkan pengolahan nama alokasi dana. Terdapat fungsi Tambah pada tombol Menu serta Ubah dan Hapus pada masing-masing item di tabel. Seperti pada Gambar 13.



Gambar 13. Tampilan halaman data alokasi

3.1.9. Tampilan halaman manajemen Setting Alokasi

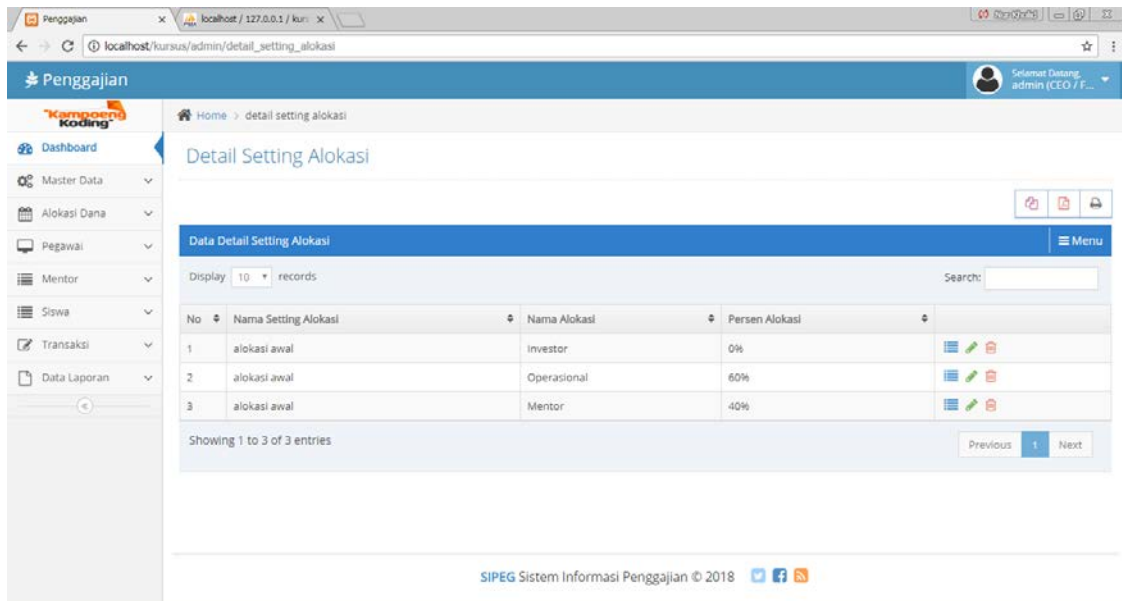
Merupakan halaman yang menampilkan pengolahan Setting Alokasi. Setting Alokasi digunakan untuk mensetting perhitungan pengeluaran yang digunakan pada jangka waktu tertentu. Terdapat fungsi Tambah pada tombol Menu serta Ubah dan Hapus pada masing-masing item di tabel. Seperti pada Gambar 14.



Gambar 14. Tampilan halaman setting alokasi

3.1.10. Tampilan halaman manajemen Detail Alokasi

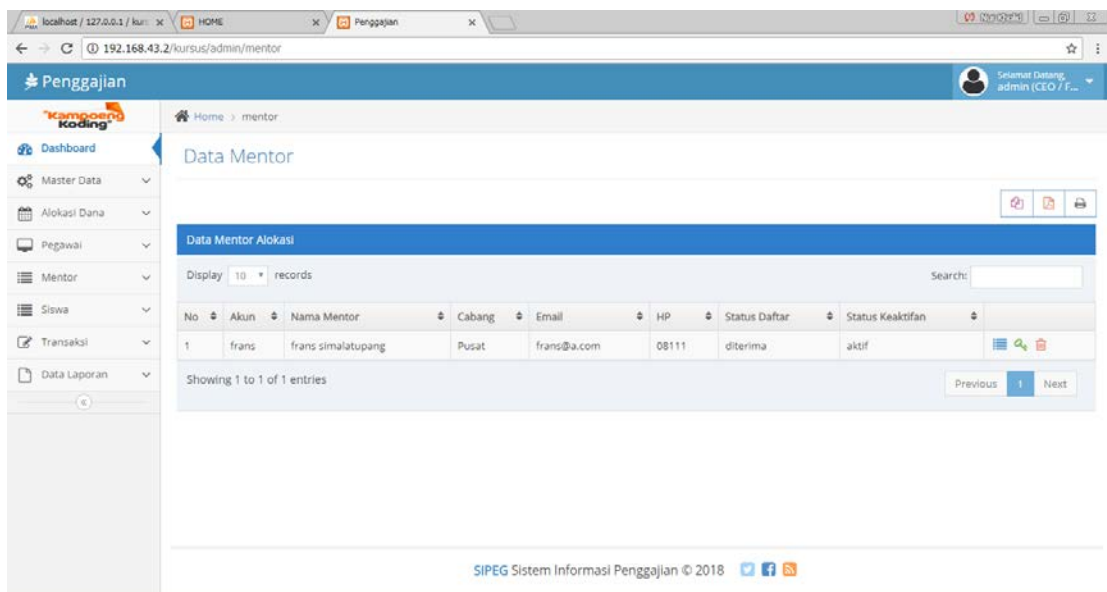
Merupakan halaman yang menampilkan pengolahan Detail Alokasi. Detail Alokasi digunakan untuk mensetting jumlah persentase pada masing-masing alokasi. Terdapat fungsi Tambah pada tombol Menu serta Ubah dan Hapus pada masing-masing item di tabel. Seperti pada gambar 15.



Gambar 15. Tampilan halaman detail alokasi

3.1.11. Tampilan halaman manajemen Data Mentor

Merupakan halaman yang menampilkan pengolahan Data Mentor. Data Mentor digunakan untuk menampilkan data mentor dari pendaftaran dan untuk memverifikasi mentor yang telah diterima. Terdapat fungsi Tambah pada tombol Menu serta Ubah dan Hapus pada masing-masing item di tabel. Seperti pada Gambar 16.



Gambar 16. Tampilan halaman data mentor

3.2 Pengujian sistem

Pengujian sistem informasi penggajian di kampoeng koding dilakukan pada dua tahapan.

3.2.1. Pengujian *black box*

Pengujian ini dilakukan untuk mengamati fungsionalitas sistem yang dibangun meliputi

hasil eksekusi, fungsi- fungsi yang tidak benar atau hilang, kesalahan *interface*, kesalahan dalam struktur data atau akses *database* eksternal. Pengujian *black box* bertujuan agar sistem yang dibuat berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Dapat dilihat pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Tabel pengujian sistem halaman user

Input	Fungsi	Output	Hasil
Menu home	Untuk masuk ke halaman utama	Menampilkan halaman utama yang berisi pilihan paket kursus	Sesuai
Menu Tentang Kami	Untuk masuk ke halaman tentang kami	Menampilkan halaman tentang kami berisi profil kampoengkoding	Sesuai
Menu Daftar Mentor	Untuk masuk ke halaman pendaftaran mentor	Menampilkan halaman pendaftaran mentor	Sesuai

Tabel 2. Tabel pengujian sistem halaman admin

Input	Fungsi	Output	Hasil
Menu Dashboard	Untuk masuk ke halaman utama dashboard	Menampilkan halaman utama dashboard	Sesuai
Menu Kategori Paket	Untuk masuk ke halaman kategori paket	Menampilkan halaman kategori paket	Sesuai
Menu Paket	Untuk masuk ke halaman paket	Menampilkan halaman paket	Sesuai
Menu Cabang	Untuk masuk ke halaman cabang	Menampilkan halaman cabang	Sesuai
Menu Data Alokasi	Untuk masuk ke halaman data alokasi	Menampilkan halaman data alokasi	Sesuai
Menu Setting Alokasi	Untuk masuk ke halaman setting alokasi	Menampilkan halaman setting alokasi	Sesuai
Menu Detail Alokasi	Untuk masuk ke halaman detail alokasi	Menampilkan halaman detail alokasi	Sesuai
Menu Data Pegawai	Untuk masuk ke halaman data pegawai	Menampilkan halaman data pegawai	Sesuai
Menu Data Mentor	Untuk masuk ke halaman data mentor	Menampilkan halaman data mentor	Sesuai
Menu Data Siswa	Untuk masuk ke halaman data siswa	Menampilkan halaman data siswa	Sesuai
Menu Pendapatan	Untuk masuk ke halaman manajemen pendapatan	Menampilkan halaman manajemen pendapatan	Sesuai
Menu Pengeluaran	Untuk masuk ke halaman manajemen pengeluaran	Menampilkan halaman manajemen pengeluaran	Sesuai
Menu Laporan Pendapatan	Untuk masuk ke halaman laporan pendapatan	Untuk masuk ke halaman laporan pendapatan	Sesuai

3.2.2 Pengujian *user* / pengguna

Pengujian *user* dilakukan guna mendapat respon dan *feedback* dari pengguna mengenai sistem yang telah dibuat. Pengujian ini dilakukan dengan cara memberikan 7 pernyataan yang diajukan kepada 17 responden *user* admin yang terdiri dari 4 *ceo*, 2 bendahara, 5 mentor, 6 siswa dan 8 responden *user* publik. Untuk memperoleh tanggapan tentang sistem. Pernyataan dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Tabel pernyataan pengujian sistem

	Pernyataan	Respon					Jumlah responden
		SS	S	N	TS	STS	
P1	Halaman user berfungsi dengan baik	-	8	-	-	-	8
P2	Halaman admin dengan akses <i>ceo</i> berjalan dengan baik	1	3	-	-	-	4
P3	Halaman admin dengan akses bendahara berjalan dengan baik	-	2	-	-	-	2
P4	Halaman admin dengan akses mentor berjalan dengan baik	-	5	-	-	-	5
P5	Halaman dengan akses siswa berjalan dengan baik	-	4	-	2	-	6
P6	Halaman user mendukung versi mobile	-	6	-	2	-	8
P7	halaman admin mendukung versi mobile	2	12	-	3	-	17

Pada Tabel 3 diperoleh hasil pengujian *user admin* dan *user publik*, dengan jumlah *user admin* 17 responden dan 8 responden untuk *user publik* dengan jumlah total 25 responden. dijelaskan 7 pernyataan untuk pengujian sistem yang ditunjukkan dengan P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7. Sedangkan untuk respon memiliki 5 kriteria berbeda yaitu SS (Sangat Setuju) dengan asumsi nilai 5, S (Setuju) dengan nilai 4, N (Netral) dengan nilai 3, TS (Tidak Setuju) dengan nilai 2, STS (Sangat Tidak Setuju) dengan nilai 1. Nilai tersebut berguna untuk menghitung hasil pengujian sistem dengan menerapkan persamaan (1).

$$P = \frac{\sum \text{nilai jawaban}}{\sum \text{responden} \times \text{Nilai Max}} \times 100\% \quad \dots\dots\dots (1)$$

Presentase hasil dari penghitungan kuisioner *user admin* adalah sebagai berikut:

- 1).Halaman user berfungsi dengan baik 80%.
- 2).Halaman dengan akses *ceo* berjalan dengan baik 60%.
- 3).Halaman dengan akses bendahara berjalan dengan baik 80%.
- 4).Halaman dengan akses mentor berjalan dengan baik 80%
- 5).Halaman dengan akses siswa berjalan dengan baik 67%.
- 6).Halaman user mendukung versi mobile 80%.

7).Halaman admin mendukung versi mobile 65%.

4. PENUTUP

Rancang bangun Sistem informasi Penggajian di Kampoeng Koding berbasis web telah selesai dibuat dengan framework codeigniter serta sesuai dengan rencana dan tujuan awal dari pembuatan sistem. Dari hasil pengujian black box yang dilakukan menunjukkan hasil yang sesuai dengan rancangan dan fungsi sistem yang diharapkan. Sedangkan untuk kuisisioner yang di ajukan kepada user untuk pernyataan halaman user berfungsi dengan baik 80%, halaman dengan akses *ceo* berjalan dengan baik 60%, halaman dengan akses bendahara berjalan dengan baik 80%, halaman dengan akses mentor berjalan dengan baik 80%, halaman dengan akses siswa berjalan dengan baik 67%, halaman user mendukung versi mobile 80%, halaman admin mendukung versi mobile 65%.

Berdasarkan semua pembahasan didapat kesimpulan bahwa sistem ini dapat memberikan kemudahan dalam pengelolaan penggajian dan keuangan lembaga kursus kampoeng koding serta memberikan informasi yang menarik dan kemudahan akses bagi masyarakat sehingga tertarik mengikuti kegiatan kursus di lembaga kursus kampoeng koding.

DAFTAR PUSTAKA

- Bentley, L. D., Dittman, K. C., & Whitten, J. L. (2000). *Systems analysis and design methods*. Irwin/McGraw Hill.
- Yohannes Yahya Welim, A. R. (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi. *Jurnal SIMETRIS*, Vol 7 No 1.
- Wahyuningrum, T., & Januarita, D. (2014). Perancangan web e-commerce dengan metode Rapid Application Development (RAD) untuk produk unggulan desa. *Semantik 2014*.
- Nurgiyatna, S., & Sulistyanto, H. J150-APLIKASI PENCARIAN KAMAR DALAM SISTEM RESERVASI HOTEL DENGAN METODE VECTOR SPACE MODEL MENGGUNAKAN ANTAR MUKA BAHASA SEHARI-HARI.
- Wardana, T. I., & Aribowo, E. (2013). PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KEGIATAN MASJID Studi Kasus: Masjid Jogokariyan Yogyakarta. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 1(1).
- Tenia Wahyuningrum, D. J. (2014). Perancangan Web E-Commerce Dengan Metode Rapid Application Development (Rad) Untuk Produk Unggulan Desa. *Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Terapan 2014*(Semantik 2014).
- Sumijan. (2016). Sistem Aplikasi Penjualan dan Penggajian pada CV. Arabian's Kebab Berbasis Web.
- Wawan, P.H. (2015). Sistem Informasi Penggajian Karyawan pada CV. Mitra Muda Rekayasa Semarang.
- Girnanda, F.T. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan pada PT. ASP Express Logistic.